

# Flash5

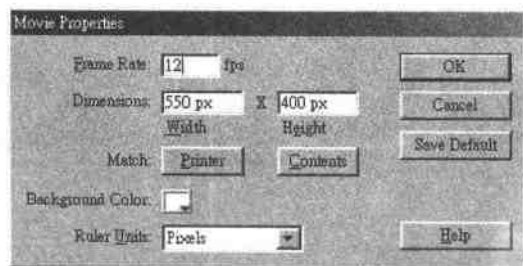
## Flash5 基本操作

劲爆网  
的 4 页  
您动舞

2007/07/04

## 4-1 影片(画格)的设定

当您使用 File\New 指令来开启一个新的工作文件后，您必须先设定该工作文件的相关数据，如动画播放速度、尺寸大小与背景色彩...等。请选取 Modify\Movie 指令，选后会显示 Movie Properties 对话方块。



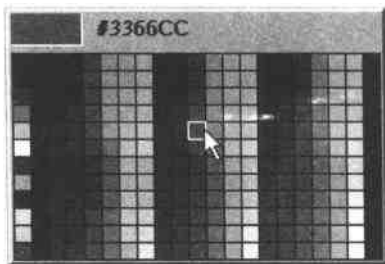
Movie Properties 对话方块

- Frame Rate(影片播放速度): 预设的播放速度为 12fps, 表示每秒播放 12 个画格, 数值越大, 则播放的效果会越细致。
- Dimensions(画格大小): 预设的画格大小为 550\*400px(像点), 其最小值为 18\*18px, 最大值为 2880\*2880px。
- Match-Print 钮: 按下 Print 钮后, 会使画格尺寸与打印机的打印范围「完全吻合」。
- Match-Contents 钮: 按下 Contents 钮后, 会使画格内的物件大小与屏幕「完全吻合」。

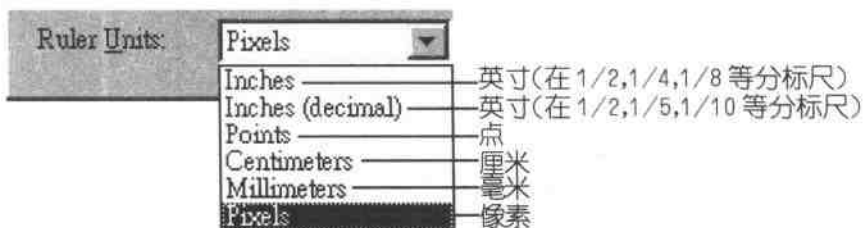
# Flash5 动感十足

Background Color(背景色彩):

按下 Background Color 色彩按钮后, 可以从色彩清单中挑选背景的色彩。



Ruler Units(标尺单位): 您可以按下 Ruler Units 清单按钮, 并从单位清单中挑选标尺单位。



Save Default 按钮: 在 Movie Properties 对话方块中所设定的种种参数, 若您想将它们设定为预设值, 而使每一个新的文件都可以使用这些参数时, 请按下 Save Default 按钮。

## 4-2 导入文件

您可以导入文件到编辑中的页面上，其导入的文件可以是影像文件、向量图形文件与动画文件。请选取 File\Import 指令，选后会显示 Import 对话方块，请按下文件类型清单按钮(图 1)，并从清单中(图 2)检视可以导入的文件类型。



制作动画时，您可能经常需要导入影像文件到工作页面上编辑，因此您只要在 Import 对话方块中指定要导入的文件，再按下开启旧文件按钮(图 3)即可。



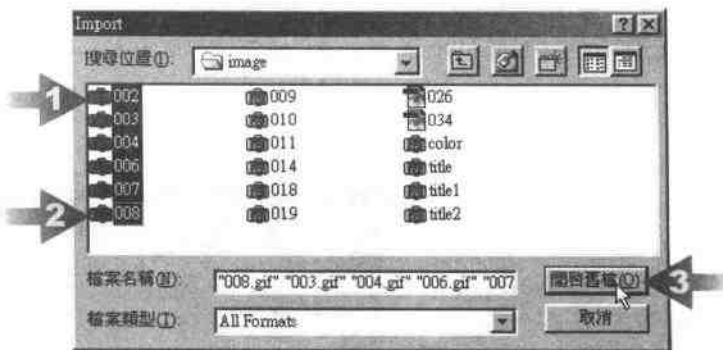
## 导入连续静态影像

如果您想一次导入一个以上的静态影像，那么请参考底下的二种方法来操作。



### 方法一：导入数个文件在同一页面

您可以在 Import 对话方块中复选要导入的影像文件，如下例所示，先选取 002(图 1)，按住<Shift>键后再选取 008(图 2)，如此即可复选更多的文件，最后按下开启旧文件钮(图 3)即可，这个方法可以在一个工作页面中一次导入数个影像。



上述的复选方式可以针对连续排列的文件，若文件的排列顺序并不相邻，则可以按住<Ctrl>键，并使用点选的方式来选取。



使用上述的方式会将数个文件导入同一个工作页面上

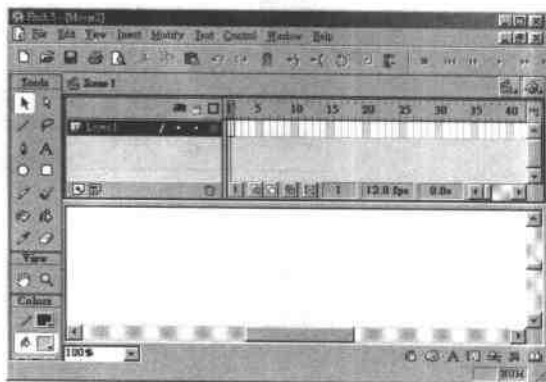


## 方法二：导入数个文件在连续画格中

第二种方法可以将一群影像文件导入到连续的画格中，举例来说，若导入了3个影像，则第一个影像会放置在画格1，第二个影像会放置在画格2....，以此类推，不过影像文件的主文件名前面的字符必须相同，而后面的字符则为流水号，如life01、life02...等等，其操作方式如下所示。

步骤1

选取File\New指令来新增一个工作页面，如右图所示。



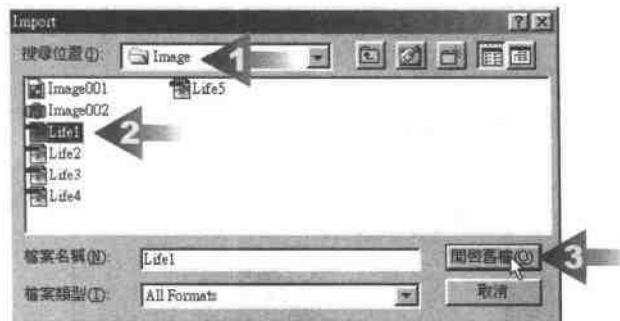
# Flash5 动感十足

4

Flash5 基本操作

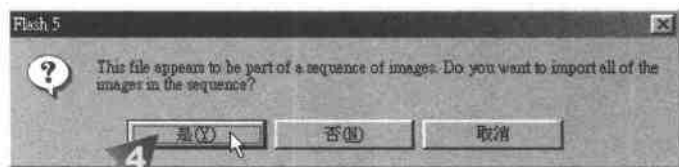
步骤 2

1. 选取 File\Import 指令, 选后会显示 Import 对话方块。
2. 将书附光盘置入 CD-ROM, 并将搜寻位置选项切换到 Image 文件夹(图 1)。
3. 选取 life1(图 2), 再按下开启旧文件按钮(图 3)即可。



步骤 3

出现如下图的信息方块后, 请按下“是”按钮(图 4), 如此即可将 lifexx 相关的影像文件一一导入到不同的画格中。



# Flash5 动感十足 Flash5 动感十足

舞动劲

步骤  
4

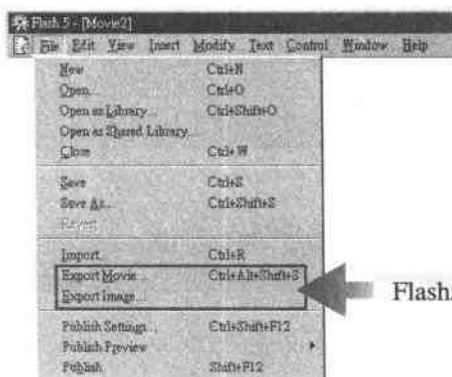
本例将 life1、life2、life3、life4、life5 分别导入到画格 1、画格 2、画格 3、画格 4 与画格 5 中(图 1)，且 Flash5 会自动增加影像文件所需要的 Keyframe。





## 4-3 导出文件

您可以将目前编辑中的影像导出成指定的格式，以方便其他的影像或绘图软件编辑。Flash5 提供了二种导出文件的方式，分别为导出电影文件与导出静态影像，二者之间的差异为导出电影文件会针对文件内的所有画格来导出文件，而导出静态影像则只针对目前所编辑的画格。



Flash5的导出文件功能

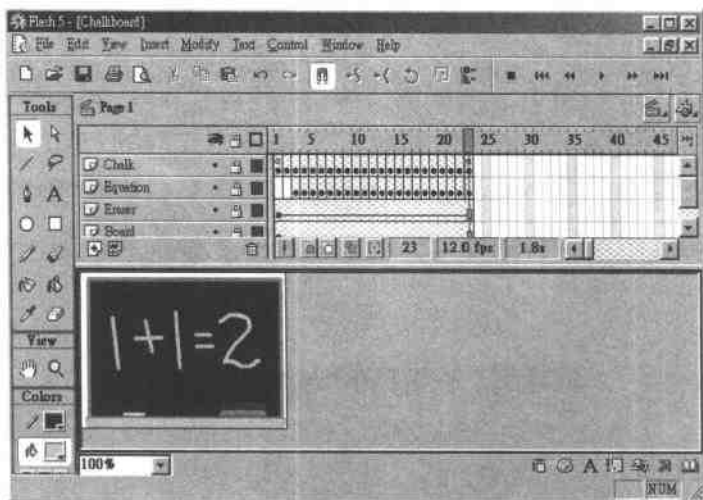


### Export Movie 导出动态影像

File\Export Movie 指令除了可以导出动态的影片外，还能够将动画中的每一画格导出成连续的影像文件。请开启书附光盘\Smample\Milk.fla 文件。这是一个拥有 29 个画格的范例文件，笔者将

# Flash5 动感十足 Flash5 动感十足

使用这个文件来说明如何导出动态影像。

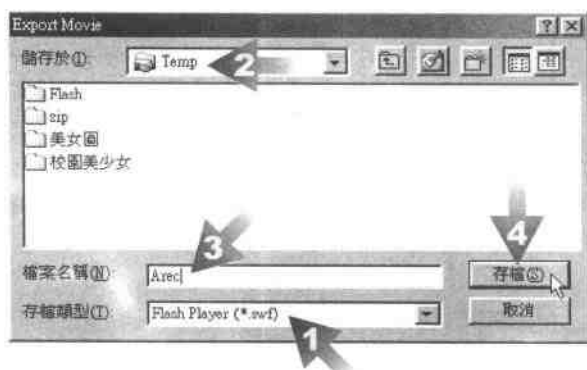


## 导出 Shockwave Flash 电影文件

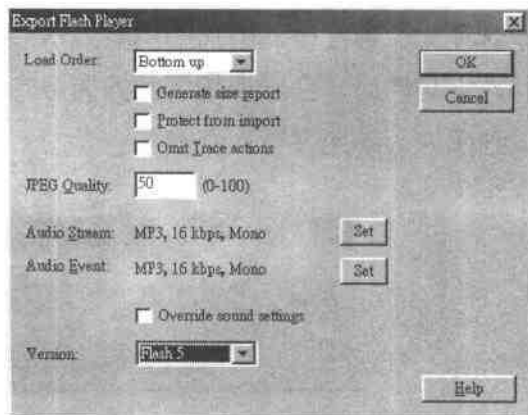
现在笔者要将 Milk.fla 文件导出成 Shockwave Flash 电影文件 (\*.swf)，并使用 Flash 标准播放器来观赏。Flash 标准播放器可以将 Shockwave Flash 电影文件转换成可执行文件(专案文件)，这对于制作电子卡片、屏幕保护程序来说非常的方便。

请选取 File\Export Movie 指令，选后会显示 Export Movie 对话方块，接着请按照下面的步骤操作。

1. 在存文件类型清单中选择 Flash Player(\*.swf)(图 1)。
2. 在储存于清单中选择储存的文件夹, 如本例存放在 temp 文件夹中(图 2)。
3. 在文件名称方块中输入文件名称, 如本例输入 Arec(图 3)。
4. 按一下存文件钮(图 4)即可。

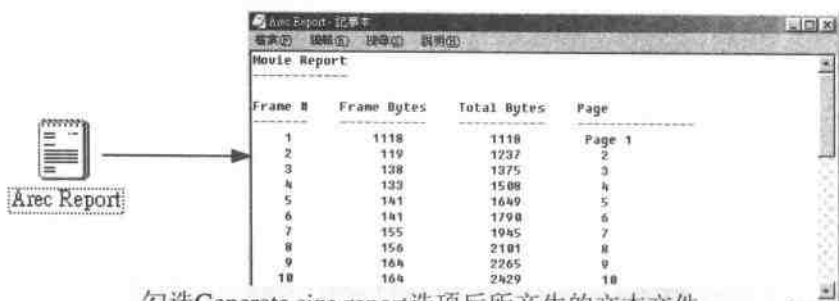


接着会出现如右图的对话框, 其设定方式笔者说明如下。



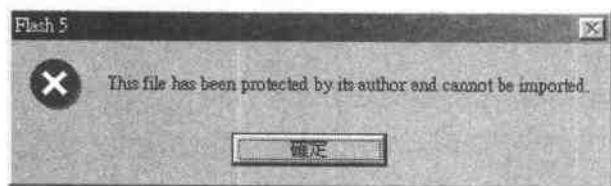
# Flash5 动感十足 Flash5 动感十足

- Load Order: 决定开启动画文件时的显示顺序。选择 Bottom up 则会从下方的图层开始显示; 若选取 Top Down 则会从上面的图层开始显示。
- Generate size report: 勾选该选项后会产生一份文本文件(\*.txt), 该文本文件会详细地记载着画格与音频压缩后的大小。



勾选Generate size report选项后所产生的文本文件

- Protect from import: 勾选这个选项后, 可以防止其他人将这个文件导入 Flash 中进行修改。当别人使用 File\Import 指令来导入该文件时, 会出现如下例的信息方块, 以告知对方该文件已经受到保护, 不允许导入修改。



# Flash5 动感十足

- Omit Trace action: 勾选这个选项后可以取消追踪指令。
- JPEG Quality: 由于Flash动画中的点阵图皆使用JPEG格式来压缩,因此在这里您可以设定JPEG的压缩品质。
- Audio Stream/Audio Event: 用于调整Stream(序列)与Event(事件)类型的声音,按下Set按钮后会出现Sound Settings对话框。



- override sound settings: 勾选这个选项后,会将您在角色数据库中个别设定的声音压缩比例,统一使用Audio Stream/Audio Event选项中的设定值。
- Version: 选择要导出Shockwave Flash的版本。

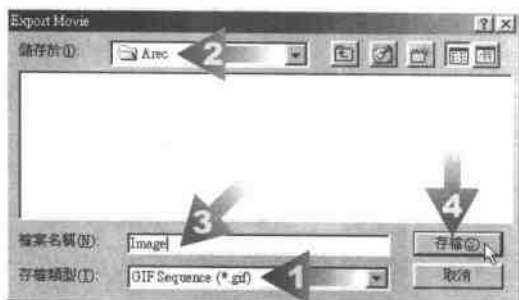
依照上述的设定方法完成所有设定后,按下OK按钮即可将动画导出成Shockwave Flash电影文件。(Arec.swf)



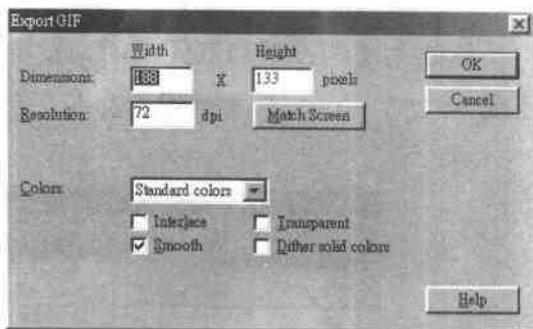
## 导出连续静态图形文件

所谓连续静态图形文件，指的是将每一个画格导出成一个独立的文件，若画格数量为 29 个，则会导出 29 个影像文件。底下笔者要将拥有 23 个画格的 Milk.flc 文件导出成静态的点阵图文件，请选取 File\Export Movie 指令，选后会显示 Export Movie 对话方块。

1. 在存文件类型清单中选择 GIF Sequence (\*.gif) (图 1，本例要将电影文件导出成连续的 GIF 影像文件)。
2. 在储存于清单中选择储存的文件夹，如本例存放在 Arec 文件夹中 (图 2)。
3. 在文件名称方块中输入文件名称，如本例输入 Image (图 3)。
4. 按下存文件钮 (图 4) 即可。



接着会出现如右图的对话方块后，其设定方式笔者说明如下。



- Dimensions: 影像尺寸大小。
- Resloution: 分辨率。
- Colors: 挑选影像文件所使用的色彩数, Standard colors 为标准色盘, 选择的色彩数越少时, 则影像文件体积就越小, 但影像品质较易失真。
- Interlace(交互式): 使 GIF 影像文件载入浏览器时会有由模糊到清晰的效果。
- Transparent: 勾选这个选项时, 则影像空白处会填入背景色彩。
- Smooth: 勾选这个选项时, 会使影像更加平滑。
- Dither solid colors: 勾选这个选项时, 会使用更多的色彩来模拟超过 256 色所能表现的色彩效果。

设定完成后请按下 OK 按钮, 按后即可开始导出影像文件, 由于全部有 29 个画格, 因此会产生 29 个 GIF 影像文件。



## Export Image 导出静态图像

File\Export Image 指令会将目前所编辑的画格导出成指定的图像格式, 其做法跟 File\Export Movie 指令一样, 笔者不再赘述。

## 4-4 储存文件

为了避免电脑发生死机或突然停电的状况，您可以随时将编辑中的文件储存起来。选取File\Save 指令(图1)后即可完成存文件的动作，如果目前所编辑的页面为第一次存文件，则会出现 Save as 对话方块，你必须指定页面的文件名(图2)与储存位置(图3)，再按下存文件钮(图4)即可将工作页面储存起来。



### 另存新文件

如果您想将工作文件使用另一个文件名来储存时，可以选取File\ Save as 指令，选后会显示 Save as 对话方块，其操作方式与第一次存文件时一样，笔者不再赘述。



## 4-5 播放电影文件

在Flash5 中开启工作文件(\*.fla)后,可以按下<Enter>键来播放动画,或者您也可以按下控制工具栏上的Play 钮(图1)来播放。当您的工具栏中没有出现控制工具栏时,可以勾选 Windows \ Toolbars \ Controller 指令来开启控制工具栏。



如果您已经将文件导出成 Shockwave Flash 电影文件,那么您可以使用Flash 标准播放器来播放。底下笔者将针对控制工具栏与Flash 标准播放器做一完整的说明,以提供读者们参考。



### 控制工具栏

控制工具栏的外观就好像录像机的控制面板,其按钮上的功能如下页的图文说明。